1 Informações Importantes

Informações

2 Introdução

3 Comandos

4 Iniciar o Jogo

5 Guardar o Seu Progresso

Aventurar-se

6 Mapa do Mundo

7 Ecrã de Nível

8 Progressão no Nível

9 Puzzles de Níveis

10 Colecionar Stickers

11 Combate

Assistência Técnica

12 Informações de Contacto

1 Informações Importantes

Obrigado por ter escolhido PAPER MARIO™: STICKER STAR para a Nintendo 3DS™.

Esta aplicação funciona apenas com as versões europeia e australiana da Consola Nintendo 3DS.

Leia este manual com atenção antes de utilizar a aplicação. Se a aplicação se destinar a ser utilizada por crianças pequenas, o manual deverá ser-lhes lido e explicado por um adulto.

Leia o manual de instruções da sua Consola Nintendo 3DS, pois este contém informações importantes que o ajudarão a usufruir desta aplicação.

✦ Todas as referências a "Nintendo 3DS" neste manual referem-se às Consolas Nintendo 3DS e Nintendo 3DS XL.

Informações sobre Saúde e Segurança

⚠ IMPORTANTE

Pode consultar informações importantes sobre a sua saúde e segurança, acedendo à aplicação Informações sobre Saúde e

Segurança a partir do Menu HOME.

Para aceder a esta aplicação, toque no símbolo no Menu HOME. Em seguida, toque em ABRIR e leia na íntegra o conteúdo de todas as secções. Quando terminar, prima HOME para regressar ao Menu HOME.

Antes de utilizar aplicações da Nintendo 3DS, deverá ler na íntegra o manual de instruções da consola, prestando especial atenção às Informações sobre Saúde e Segurança.

Para precauções relativas à comunicação sem fios ou à jogabilidade online, consulte as Informações sobre Saúde e Segurança no manual de instruções da consola.

Precauções relativas à Partilha de Informações

Ao partilhar conteúdos com outros utilizadores, não carregue, troque nem envie conteúdos ilegais, ofensivos ou que possam infringir os direitos de terceiros. Evite a utilização de informações pessoais e certifique-se de que obtém todos os direitos e autorizações necessários da parte de terceiros.

Seleção de Idioma

O idioma do jogo dependerá daquele que estiver definido na consola. Este título suporta cinco idiomas diferentes: inglês, alemão, francês, espanhol e italiano. Se o idioma da sua Consola Nintendo 3DS já estiver configurado para um destes, será esse mesmo idioma que aparecerá no jogo. Se a sua Consola Nintendo 3DS estiver configurada para outro idioma, aquele que aparecerá no jogo será, por predefinição, o inglês. Para obter instruções sobre como alterar o idioma da consola, consulte o manual eletrónico das Definições da Consola.

Classificação Etária

Para obter informações sobre a classificação etária desta e de outras aplicações, consulte a página web de referência sobre o sistema de classificação etária da sua região:

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Alemanha):
www.usk.de

COB (Austrália):
www.classification.gov.au

OFLC (Nova Zelândia):
www.censorship.govt.nz

Advertências

Ao descarregar ou utilizar esta aplicação (incluindo todo e qualquer conteúdo digital ou documentação que descarregue para utilizar com a aplicação em causa) e depois de efetuados os pagamentos aplicáveis, o utilizador possuirá uma licença pessoal, não exclusiva e revogável para utilizar esta aplicação na Consola Nintendo 3DS. A utilização desta aplicação está sujeita ao Contrato de Utilização dos Serviços e Política de Privacidade da Nintendo 3DS, que inclui o Código de Conduta dos Serviços de Rede da Nintendo 3DS.

A reprodução ou distribuição não autorizadas são proibidas. Nem a sua Consola Nintendo 3DS nem esta aplicação foram concebidas para utilização com dispositivos ou acessórios não autorizados. Tal utilização poderá ser ilegal e invalida qualquer uma das garantias, representando uma violação dos seus deveres ao abrigo do Contrato de Utilização. Além disso, tal utilização poderá resultar em lesões a si próprio ou a terceiros, bem como causar danos e/ou problemas de funcionamento na sua Consola Nintendo 3DS e

serviços relacionados com a mesma. A Nintendo (assim como os seus titulares de licença e distribuidores) não se responsabiliza por quaisquer danos ou perdas procedentes da utilização de dispositivos ou acessórios não autorizados.

Esta aplicação, o respetivo manual de instruções e quaisquer outros textos que a acompanhem estão protegidos pelas leis de propriedade intelectual nacionais e internacionais. A titularidade deste documento não lhe confere qualquer licença ou direitos de propriedade sobre o mesmo ou outros textos.

A Nintendo respeita a propriedade intelectual de outros e pedimos aos fornecedores de conteúdos para a Nintendo 3DS que façam o mesmo. De acordo com o "Digital Millennium Copyright Act" dos Estados Unidos da América, a Diretiva sobre Comércio Eletrónico da União Europeia, e outras leis aplicáveis, a Nintendo adotou a política de eliminar, em determinadas circunstâncias e a seu próprio critério, quaisquer aplicações da Nintendo 3DS que aparentem infringir os direitos de propriedade intelectual de terceiros.

Se acredita que os seus direitos de propriedade intelectual estão a ser violados, poderá obter mais informações sobre a nossa política e conhecer os seus direitos em: ippolicy.nintendo-europe.com

Os utilizadores residentes na Austrália e na Nova Zelândia devem

© 2012 Nintendo Co., Ltd.
Program ©2012 Nintendo Co., Ltd. / INTELLIGENT SYSTEMS

Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

CTR-P-AG5P-EUR

2 Introdução

Em PAPER MARIO: STICKER STAR vai assumir o papel do herói, o Mario, e utilizar stickers (autocolantes) para combater inimigos, resolver puzzles e abrir caminho nesta aventura empolgante.

Comandos do Mapa do Mundo

Mover	◎
Abrir/fechar sticker album (álbum de auto-colantes)	Ⓧ
Ver detalhes de sticker	Ⓨ (quando o sticker album estiver aberto)
Virar as páginas	Ⓛ/Ⓡ (quando o sticker album estiver aberto)
Voltar para o ecrã de título	START

Comandos dos Níveis

Mover	◎
Saltar	Ⓐ
Descolar sticker	Pressionar Ⓐ (perto de um sticker)
Paperise (Papelizar)	Ⓨ

Colar um sticker ou scrap (recorte)	Durante a papelização: Ⓐ Escolher sticker ou scrap ◎ Colocar em posição Ⓐ Colar ◎ Alisar
Bater com o hammer (martelo)	Ⓑ
Falar com a Kersti	L
Ler placa	Ⓐ (em frente a uma placa)
Abrir/fechar sticker album	Ⓧ
Sair de um nível concluído	START

Comandos de Combate

Ação	Ⓐ (quando atacar ou defender)
Usar a Battle Spinner (Roleta de Combate)	Ⓧ
Virar as páginas	L/R

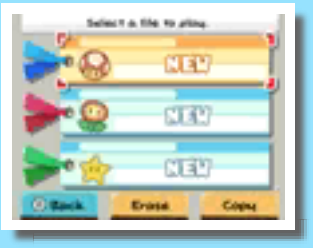
Ver detalhes de sticker	Ⓨ

Outros Comandos

Confirmar	Ⓐ
Cancelar	Ⓑ
Escolher artigo no menu	✚/◎

- Algumas ações, tais como escolher um item do menu ou organizar stickers (pág. 10), podem ser efetuadas utilizando o Ecrã Tátil.
- Algumas ações serão desbloqueadas à medida que progride no jogo.

4 Iniciar o Jogo



Pode selecionar NEW (Novo) para iniciar um jogo novo ou selecionar os dados de gravação para continuar um jogo guardado.

Copiar Dados de Gravação

Selecione COPY (Copiar) para copiar os dados.

Eliminar

Selecione ERASE (Eliminar) para eliminar os dados de gravação um por um.

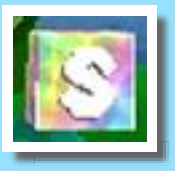
✦ Tenha em atenção que os dados eliminados não poderão ser recuperados.

5 Guardar o Seu Progresso

Como Guardar

O jogo é guardado automaticamente quando volta para o mapa do mundo.

Gravar dentro do Jogo



Bata no Save Block (Bloco de Gravação), quando estiver num nível ou na cidade, para guardar o seu progresso de jogo. Para continuar um jogo a partir do Save Block, selecione o nível ou a cidade onde guardou pela última vez.

- Não desligue a consola nem a reinicie, nem retire o cartão de jogo ou o Cartão SD enquanto estiver a gravar. Tenha cuidado para não deixar entrar sujidade nos terminais. Qualquer uma destas ações poderá resultar numa perda de dados irreversível.
- Não utilize acessórios ou aplicações externas para modificar os seus dados de gravação, o que poderá impossibilitar a progressão ou levar à perda de dados de gravação. Qualquer modificação será irreversível, portanto tenha cuidado.

6 Mapa do Mundo

Mova o Mario e escolha um nível para jogar.

❶ HP (Heart Points - Pontos de Vida) do Mario

HP Atuais/ HP Máximos

❷ Localização do último jogo guardado

Uma bandeira vermelha assinala a gravação de um mundo e uma bandeira amarela assinala uma gravação dentro de um nível.

❸ Nome do nível selecionado

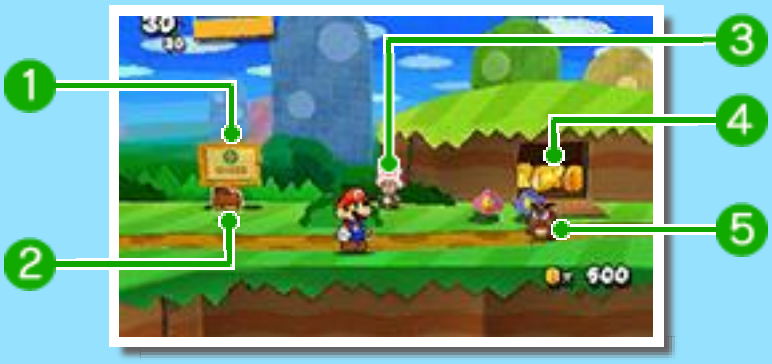
❹ Nível

A cor varia conforme os tipos e as condições dos níveis.

	Nível não concluído (pág. 8).
	Falta pelo menos uma comet piece (peça do cometa).
	Nível concluído ou área neutra.

❺ Quantidade de moedas

7 Ecrã de Nível



❶ Placa

Leia para obter mais informações e dicas.

❷ Sticker (Autocolante)

Apanhe-os para os usar nos combates, quando papeliza, etc.

❸ Toad

Fale com os Toads para obter dicas e ajuda.

❹ Moedas

Colecione-as para comprar stickers e para as utilizar na Battle Spinner (Roleta de Combate) (pág. 11). Moedas de diferentes tamanhos têm valores diferentes.

	Vale uma moeda.
	Vale cinco moedas.

Vale dez moedas.

❺ Inimigo

Vá contra um inimigo para iniciar um combate (pág. 11).

Falar com a Kersti

Prima L quando estiver no jogo para falar com a Kersti e receber dicas.

Super Star (Superestrela)

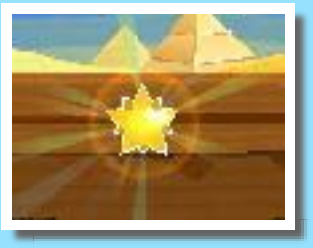
Obtenha uma Super Star para se tornar temporariamente invencível e eliminar os inimigos sem iniciar um combate.

Concluir Níveis

Vai ter de cumprir certos requisitos para conseguir concluir níveis e mundos.

Objetivo

Obtenha uma comet piece (peça do cometa) para concluir um nível.



✦ Quando conseguir colecionar todas, em futuras visitas, pode premir START para voltar para o mapa do mundo.

Derrotar os Bosses

Para completar um mundo terá de vencer o boss, no nível final de um mundo, e obter um Royal Sticker (Autocolante Real) (pág. 10).

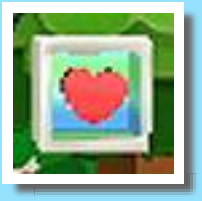
Recuperar HP (PV - Pontos de Vida)

Obtenha um ❤ para recuperar os HP do Mario.

HP Plus (Coração que restaura HP)

Se o encontrar, o limite de HP aumenta cinco pontos e os HP atuais serão totalmente restaurados. Também pode obter corações HP Plus quando completar eventos.

HP Block (Bloco de PV)



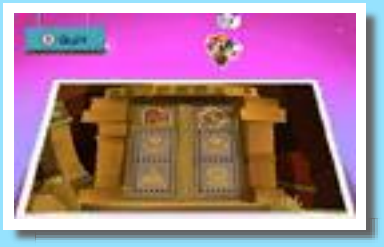
Salte e bata num HP block, na cidade ou num nível, para recuperar todos os HP do Mario.

Fim de Jogo

Os HP do Mario vão diminuir se ele for atingido por objetos atirados por inimigos num nível, atacado num combate, envenenado e assim por diante. Se os HP chegarem ao zero, o jogo chegará ao fim e irá regressar ao menu de título.

- O jogo também chegará ao fim se o Mario se afogar em areias movediças (pág. 9) ou se cair para fora do nível.

Paperisation (Papelização)



Prima Ⓨ para transformar o nível numa folha de papel e poder colar stickers (autocolantes) e scraps (recortes) nele (pág. 10). Isto vai-lhe ser útil na resolução de puzzles.

Exemplo de Paperisation

Use o scrap da ponte de madeira para fazer a ponte aparecer e poder atravessar para o outro lado.

Armadilhas

Existem muitas armadilhas no mundo. De seguida, apresentamos alguns exemplos.

Picos

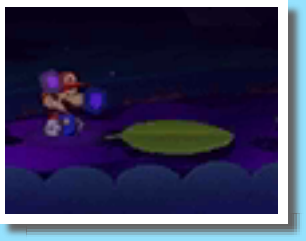
Se o Mario tocar num pico, irá sofrer danos e será empurrado para trás.

Areias Movediças

O corpo do Mario afunda-se lentamente quando é puxado pela areia. Salte continuamente para conseguir atravessar para o outro lado.

Água Envenenada

O Mario sofre danos quando está dentro de água envenenada. Os HP (PV) também diminuem durante um combate.



10 Colecionar Stickers

Os stickers (autocolantes) podem ser usados no combate ou durante a paperisation (papelização).

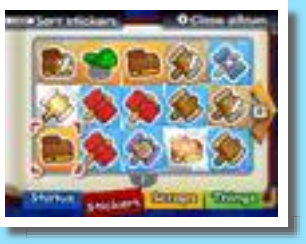
Tipos de Sticker

Battle Stickers (Autocolantes de Combate)	Stickers usados durante o combate.
Thing Stickers (Autocolantes de Coisas)	Existem "Things" (Coisas), como por exemplo tesouras, espalhadas pelos níveis. Quando transformadas em stickers estas coisas podem ser usadas em combates ou para papelizar.
Royal Stickers (Autocolantes Reais)	Vença os bosses para ganhar Royal Stickers.

Scraps (Recortes)

São necessários para concluir níveis. Utilize-os quando estiver a papelizar.

Sticker Album (Álbum de Stickers)



Veja os stickers do Mario, a progressão no jogo, etc. Escolha o que pretende ver usando os separadores apresentados abaixo do album.

Organizar Stickers

Enquanto tiver o album aberto, arraste o sticker com o stylus para o mover para outro local. Prima START para organizar os stickers automaticamente.

Obter Stickers

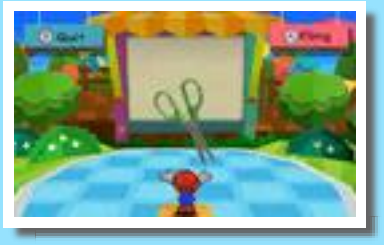
Para além de encontrar stickers nos níveis, o Mario também os pode comprar nas lojas ou fazer.

Comprar Stickers

Utilize as moedas para comprar stickers nas lojas que pode encontrar na cidade ou em alguns níveis.

Fazer Stickers

Crie novos stickers com as things, nas thing-flinging stalls (barraquinhas de atirar coisas) que pode encontrar na cidade ou em certos níveis.



Ecrã de Combate

❶ HP (PV) do Mario

❷ Zona de Sticker (Autocolante)

❸ Run (Fugir)

Pode tentar fugir do combate. Prima Ⓐ várias vezes para fugir rapidamente.

✦ Em alguns combates não será possível fugir.

❹ Battle Spinner (Roleta de Combate)

❺ Informação de Inimigo

Nomes dos inimigos e conjunto dos seus HP.

❻ Sticker selecionado

❼ Stickers do Mario

Desenrolar do Combate

O Mario e os inimigos fazem os seus movimentos à vez. Quando for a vez do Mario, selecione um sticker para fazer um movimento.

✦ Os stickers utilizados irão desaparecer. Se o Mario ficar sem stickers a única coisa a fazer é fugir.

Ações

Quando atacar ou defender, prima Ⓐ no momento certo para aumentar os danos infligidos ou minimizar os danos que sofre.

✦ O tempo de ação varia dependendo do sticker.

Battle Spinner

A partir de um determinado ponto no jogo, o Mario pode usar moedas na Battle Spinner. Obtenha ícones iguais para aumentar o número de stickers que o Mario pode usar na sua vez. Para além disso, os ícones dão vários bónus. Se gastar mais moedas ser-lhe-á mais fácil obter ícones iguais. Mesmo que possa utilizar dois ou mais stickers na sua vez, se quiser pode utilizar menos. Basta escolher pelo menos um sticker e premir Ⓧ para o Mario entrar em ação.

Danos

Por vezes o Mario pode sofrer danos resultantes de ataques de inimigos ou de armadilhas (como ser "envenenado" ou "adormecido"). Se o Mario for atingido, os seus HP podem diminuir ou ele poderá ficar impossibilitado de se mover por um determinado número de rondas.

Música utilizada no jogo: Happy Birthday to You (composta por Mildred J. Hill / Patty Smith Hill).

12 Informações de Contacto

Para informações sobre produtos, visite a página web da Nintendo em: www.nintendo.com

Para assistência técnica e resolução de problemas, consulte o manual de instruções da sua Consola Nintendo 3DS ou visite: support.nintendo.com